

## Précautions

c. de lapse notifier in legal de faile à la route Préglation<sup>®</sup>, ils in failles passes au ces au ces autons se rend poutre l'ordinance price de faile par la route manuel par la route de l'autonne price de faile par la route manuel par la route de l'autonne price de faile par la route de l'autonne price de faile par la route de l'autonne de la route principe de faile, par le les prices de la route price de l'autonne de la route prisonne de la route de la route prisonne de la route prisonne de la route de la route prisonne de l

Evitaz de jouer el vous étes tetigole ou si vous manques de sommelt. Assuma-vous que vous jouez dans une pièce bien éclaide an modérant la hombealth de votre écrae. Lorsque vous utilises un jeu vidée puspapible d'être connecté à un écrate, jouez à bonne d'abbrace de ord étern de téléséeux en at aussi foir que le parante la confort de reconferent ells rocurs d'utilisation. Abba de ten pusses de

## diru ili quinze mirules toutes les heures.

Averilsement sur l'épilopsie

Cities personne ser aussière dans les hes écret des l'épilopsie respont, se a dépilie de pour le sancée par le s'authorité de l'épilie en réport, se a des l'expert en épilie de la seasonne à la voir, enterent, se averil per le s'authorité de l'épilie en réport, se a des l'expert en épilie en de l'épilie en épilie en la dépilie en l'épilie en l'ép

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro se trouvent au dos de ce manuel.

Soldy in an Organization and Control of the Control



rançais

Branchez votre PlayStation<sup>®</sup> enquivant les instructions de son mode d'emploi. Insérez le disque 1 de THE X-FILES<sup>®</sup> et fermez le couvercie du compartiment à disque. Allumez la PlayStation<sup>®</sup> à l'aide du bouton PINMER d'silamentation).

Ne pas insérer ou retirer d'accessoires ou de MEMORY CARDS (Curtes Mémoire) lorsque la console est sous tension. Vérifiez que vous avez suffisamment de blocs libres sur votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) avant de commencer à Jouez. Les MEMORY CARDS (Cartes Mémoires) sont supportées uniquement dans li ferte pour MEMORY CARD (Cart Mémoire) A).

REMARQUE: toutes les photos d'écran de ce manuel ont été tirées de la version anglaise du jeu ou de versions bêta. Certains écrans peuvent être différents dans la version finale.

#### CHANGEMENT DE DISOILE

Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu et que vous atteignez les objectifs fixés, on vous demandera d'indére le disque suivant. Par exemple : lonque vous avez atteint tous les objectifs du DODGET I, le jus vous demandera d'intrêre la DOGGET. A Métriceute ce changement que lonque just vous le démande. Lonsque vous avez changé de disque, fermez le couverde du compartiment à disque et attendée ou le Consement s'éfecture.

Remarque : ne pas éteindre ou redémarrer la console, ni ouvrir le couvercle du compartiment à disque ou retirer le disque pendant la période de chargement car toutes les données qui n'ont pas été suuvegardées seront perdues. SI volu tilliset une Manritte tralogique (DIAL SHOCK"), voor pouvez jouer à THE X-PILES" nécé joystick gauche au lieu des touches directionnelles. SI vous utillize le joystick gauche, vérifize qu' interrupteur de mode AMALIOS (analogique) est settée (affichage LED (DES) : mage). Voire Manc Analogique (DIAL PSHOC) devinat lustomatiquement passer en mode analogique us démarrage.

La fonction de vibration de la Manette Analogique (DUAL SHOCK) peut être activée ou désactivée partir de OPTIONS dans le menu GAMEPLAY LIEUI.



## SCOMMANDES MENU . Jouches directionnelles ou

soystick gauche (en mode analogique) :

Touche @: Touche @ .

COMMANDES DE IEIL :

Touches directionnelles ou Oovstick pauche (en mode analogique) :

Touche @ :

Touche @: Touche @:

Touche @:

Touche START (de mise en marche) -Touche SELECT (de sélection) :

Maintenir la touche [63] ou [83] enfoncée : simultanément avec les touches directionnelles ou le

Maintenir la touche L2 enfoncée :

joystick gauche pour passer à la zone de navigation suivante. Maintenir III touche R2 enfoncée : simultanément avec les touches directionnelles ou le

joystick gauche pour passer à la zone active suivante.

simultanément avec les touches directionnelles ou le

joystick gauche pour viser.

mettre les options en surbrillance.

examiner les obiets de l'inventaire.

annuler / retournes à l'écran principal du leu.

déplacer le pointeur / naviguer dans les environnement

afficher l'inventaire / sélectionner l'icône d'intuition artificielle / sélectionner l'icône d'émotion / sélectionne l'icône d'action / sélectionnes-l'icône idée

interrompre la partie et retourner au menu principal.

éviter les séquences vidéo (cette option peut être activée ou désactivée sous OPTIONS dans le menu GAMEPLAY (JEUI).

retourner au menu précédent

valider la sélection.

activer / utiliser.

#### NAVIGATION MODE (MODE DE NAVIGATION)

Maintenez la touche (LLL) ou la touche (ELL) enfoncée pour que la Manette passe en mode Navigation. Pour placer li pointens sur la zone de navigation la plas pouche, appuye, sur li touche directionnelle — ou uniformelle — ou solite le jeystice gausel, en mode natiospiel dans es direction tout en maintenant la touche (LLT) ou la touche (ELT) ou la touch

#### HOTSPOT JUMP MODE (MODE ZONE ACTIVE)

Maintence III touche [83] onfloncée pour que la Marette passe en mode Hotspot Jump (tone active). Pour placer III pointeur sur la zone active la plus proche, appuyez sur la touche directionnelle ; o o ut il touche directionnelle ; o ut utiliste le jurgativé gauche (en mode analogique) dans ces directions tout en maintenant la touche [83] enfloncée. Ceci permet de rechercher des objets dans la fenêtre de jeu sans caplorer la totalité de la zone de jeu.

### GUN TARGETING MODE (MODE DE VISEE)

Maintenez instauche [3,8] enfoncée pour que la Manette passe en mode Gun Targeting (Visée). Pour placer le pointeur sur Tadversaire le plus proche, utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche (en mode sansoigue) tout en maintenant la touche [3,8] ordinacée.

Remarque : Cette option est disponible seulement si vous avez règlé la difficulté de la scène (ACTIONE SCENE DIFFICULTY) sur EASY (Facile) ou STANDARD.

# DEMARRER AGENT WILLMORE

Dans le rôle de l'agent Craig Willmore, vous devez mener l'enquête officielle du FBI. Vous vous retrouverez alors dans des situations diverses pouvant être affectées par les actions et les décisions de ceux qui sont impliqués dans l'affaire. Plusieurs questions restent em suspens et il ne tient qu'à vous de trouver les réponses. Vous avez besoin de résultats pour conserver votre réputation d'agent exceptionnel. Essayez de ne pas vous laisser distraire car ceci pourrait nuire à la résolution de l'affaire.

### Code de conduite

- Les agents du FBI doivent accepter tous les points cités dans le code officiel de conduite :
- 1. Assurer le respect et la protection de la dignité humaine ainsi que des droits civiques de chaque individu.
- 2. Accomplir les devoirs imposés par la loi des Etats-Unis d'Amérique et protéger tous les citovens.
- 3. N'utiliser la force que lorsque c'est nécessaire et avec parcimonie. 4. Utiliser les armes à feu (distribuées par le Bureau) seulement dans les cas extrêmes ; utiliser les armes à feu seulement si le suspect est armé et résiste ou s'il menace la vie de citovens innocents ou du
- personnel chargé de faire respecter la loi. 5. Ne pas infliger, instiguer ou tolérer tout acte de torture ou autre traitement cruel, dégradant ou
- inhumain à quiconque, que cette personne soit en état d'arrestation ou non. 6. Ne pas se livrer à quelque acte de corruption que ce soit et condamner de tels actes.
- 7. Toute information confidentielle doit le rester, sauf si sa nature confidentielle empêche l'accomplissement des devoirs des agents ou le cours de la justice.
- 8. Ne pas publier, enregistrer, discuter ou communiquer des documents considérés comme confidentiels par le FBI à un individu, une organisation, un gouvernement ou autre, sans l'autorisation expresse du directeur du FRI.

 Respecter la loi et le code et s'opposer à toute violation de ce dernier ou des fois du gouvernement fédéral, d'étaits souverains ou de municipalités des États-Unis.

fédéral, d'états souverains ou de municipalités des États-Unis.

10. Appliquer le code de conduite du Bureau dans toutes les situations et respecter les règles de la

Commission d'enquête et de conduite chargée de s'assurer de la bonne conduite des agents du FBI. Votre dossier est actuellement vierge et la possibilité de résoudre une grosse affaire ne pourra que consolider l'excellente réputation dont vous jouissez depuis que vous avez rejoint le Bureau. Vous trouverez ci-desauss une copie officielle de votre dossier personnel:

# FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION DOSSIER PERSONNEL

\*\*ACCES LIMITE L-4 ET SUPERIEUR\*\*

Nos : Willnore, Carig Johnso
Bate de maissance : 10 cuthers 1851
Liau de maissance : Menonhe, Wisconsin
Bane : hianc
Conlear des deveux : brus
Stature : brus
Stature : 1,5 m
White : conlear des deveux : brus
Stature : 1,5 m
White : conlear des deveux : 1,5 m

Situation de famille : divorcé

Education: Collège de Renosha, Miscossin. Licence, Northwestern
Onlversity, Aveneton, Illinois. Natrise, New York Onlversity, New York,
Rew York.

Carrière : recruté par le Bureau à la fin de ses études à l'université de Nau Nork. Porné à l'Académie du Bureau à Quantico, Virginie. S'est distingué lors de la formation anti-terroriste, du maniement des armes à feu et des nécociations antiterroristes. Affecté au quartier général du Bureau à Washington, D.C. en novembre 1991 : refoint ensuite la Division du crime organisé. A participé à des opérations de surveillance et d'analyse d'informations et a contribué à l'arrestation des membres du gang Ivan, un groupe d'immigrés russes mal organisés assayant de prendre le contrôle du marché du diemant Hassidic dans les lies quartiers de Manhattan et du Queens. Les actes d'accusation ont abouti à des condamnations et des peines de prison pour sept individus et à la déportation de onze autres vers la Russie, Les enquêteurs, agents Willmore, Becker, DeBolt et Young, ont été récompensés par le directeur pour leur excellent travail. En ao"t 1992, l'ament spécial Willmore a été affecté à la Division anti-terroriste sous la houlette de Chris Westergaard, du Bureau de Baltimore. S'est à nouveau distingué en organisant une unité de la Division anti-terroriste pour enguêter sur la présence de milices anti-gouvernementales en Pennsylvania, dans le Marvland et en Virginie, Impliqué dans les cométes qui out abouts au éforantèlement de plusieurs milices ; a appréhendé plusieurs individus responsables de trafics illégaux d'armes dans les trois états. Recommandation apéciale pour service exemplaire au sein de la Division anti-terroriste. Transféré au bureau de Seattle, Washington, en janvier 1993.

BRANCOI : la remarignamento contenut deme co dessier el las dessiers des nutres spente se mon dispusibles qu'esce l'assoriantes présibles de discource adjoint de percennal, de querier pénéral de Brenan b'mahington, D.C. Cos renselguament en provent être entérent que par la personnal solutifai. Le autoristal, Just production de l'activité de l'act

# FBI/PERS.11370:tqv.GRD/2021.5

Vous pouvez mettre les options du menu principal en surbrillance en appuyant sur la touche directionnelle () ou la touche directionnelle () ou la touche directionnelle () ou en utilisant le jurystick gauche dans ces directions et appuyer sur Ill Louche () pour valiete, lousqu'une partie es commencée, vous pouvez l'internorque et sélectionner le menu principal en appuyant sur lis touche START (de mise en marche) de la Manette. Ceci vous permettra de choisi les options décrites ci-desous décrites ci-desous l'ous permettra de choisi les options décrites ci-desous l'autre de la Manette. Ceci vous permettra de choisi les options décrites ci-desous l'autre de la Manette. Ceci vous permettra de choisi les options décrites ci-desous l'autre de la Manette Ceci vous permettra de choisi les options décrites ci-desous l'autre de la Manette Ceci vous permettra de choisi les options décrites ci-desous l'autre de la Manette Ceci vous permettra de choisi les options décrites ci-desous l'autre de la manettre de l

# NEW (Nouvelle partie)

Selectionnez NEW pour commencer une nouvelle partie. On vous demandera de confirmer si vous désirez commencer une nouvelle partie. Appuyez sur ill touche pour valider. Pour retourner à l'écran du menu principal, appuyez sur la touche . Si vous commencez une nouvelle partie, vérifiez que vous avez blen insélé le INCIO.

### LOAD (Charger)

Sketchinner LOAD (Champe) if yours seez 6(s) swarppard vine partie et que you sequez a regendre is g' vous 12 tezte insole; "Writing que vous seez ben insole him MilaMOY CAND (Carte Memore) dans is quiet pour MIMONY CAND (Carte Memore) hat de votre PluyStations "Selectiones us seel que you severant les services de la company of the MilaMOY CAND (Carte Memore) de quiet him les severantes services des quiet bloss de MIMONY CAND (Carte Memore) depunhere. Ils varies dessandess pout-thet d'indebre le disque du convient s'il incis pau s'étà dans Il licetor. (Hous vous convoiling diée pas indebre ou retire de MIMONY CAND (Carte Memore) disquelle a comole et sous net resision.

#### SAVE (Sauvegarder)

Vous pouvez sauvegarder la partie à tout moment.

Verliere qu'um MAMORY CARD (Curte Memorit est invêrte dans la feste pour MAMORY CARD (Curte Memorit) Rol source des avesqueints éféctionnes SMF (Savagediei) à part du memorit principal et abétectionnes (an éta quince bloss cisponibles de la MAMORY CARD (Carte Memorit). S II MAMORY CARD (Carte Memorit). S II MAMORY CARD (Carte Memorit) et prése, veus pouvez creser de sapris perfaiblement avangemétes en metrant es submitaines un bloss de la MAMORY CARD (Carte Memorit) et sélectionnes de vous de la MAMORY CARD (Carte Memorit) et en sélectionnes de vous de la MAMORY CARD (Carte Memorit) et en sélectionnes de vous de la MAMORY CARD (Carte Memorit) et en sélectionnes de vous de la MAMORY CARD (Carte Memorit) et sélectionnes de vous de la MAMORY CARD (Carte Memorit) pour d'inécerte à malégale de la MAMORY CARD (Carte Memorit) et sélectionnes de la MAMORY (CARD (Carte Memorit) et se la MAMORY (CARD (Carte Memorit) et se la MAMORY (CARD (Carte Memorit) et se la MAMORY (CARD (Carte Memorit))

# OPTIONS Pour accéder aux ontions de jeu, sélectionnez OPTIONS, Vous pouvez paramètrer les outions de jeu et de son.

### BAME PLAY (Jeu)

ARTIFICIAL INTUITION (Intuition artificielle) - Avant de prendre leurs fonctions, les agents qui ont besoin d'aide supplémentaire au cours de l'enquête doivent activer cette option (pour plus de renseignements, reportez-wous à la section intuitule intuition artificielle).

ACTION SCENE DIFFICULTY (Difficulté de 用 scène) - Cette option permet de déterminer le niveau de

difficulté des scènes d'interaction ; vous avez le choix entre EASY (Facile), STANDARD ou DIFFICULT (Difficile) (la configuration par défaut est STANDARD).

NAVIGATION TRANSITIONS (Transition de navigation) - Lorsque cette option est activée, la navigation devient plus réaliste, avec un effet de flou lorsque vous tournez à gauche ou à droite. Cette fonction neut sous aidez à vous rechere dans les sites difficiels.

Appropras sur la touche SELECT (de sélection) si vous ne voulez pas visionner le clip vidéo ; vous pouvez activer ou désactiver cette option à cet endroit.

ACTION SCENE AUTO REVINTO (Rembobinage automatique de la scène) - A certairs moments de l'enquète, vous risquez de vous retrouver dans des situations périlleuses qui risquent de vous co ter chez. Longue l'option Action Scene Auto-Revind (Rembobinage automatique de la scène) est activée, vous pouvez reprendre l'énquête just a vanet que cette situation n'apparaisse, Vous pouvez de l'activée, vous pouvez reprendre l'énquête just a vanet que cette situation n'apparaisse, Vous pouvez de l'activée, vous pouvez reprendre l'énquête just a vanet que cette situation n'apparaisse, Vous pouvez activée, vous pouvez reprendre l'énquête just avant que cette situation n'apparaisse, vous pouvez activée, vous pouvez reprendre l'énquête just avant que cette situation n'apparaisse, vous pouvez activée, vous pouvez reprendre l'énquête passe avant que cette situation n'apparaisse, vous pouvez activée, vous pouvez reprendre l'énquête par l'

revenir en arrière plusieurs fois sans être pénalisé.

COM/ROLLER VIBRATION (Novotion de la Monette) - Si vous utilisez une Manette Analogique (DUAL
SHOCK), la fonction de vibration sera automatiquement activée. Pour désactiver la fonction de
ultituding Autoritiones OFF.

## AUDIO (Son)

AUDIO (50n)

Le menu Audio comporte deux barres coulissantes. Celle du haut contrôle le volume des dialogues.
Plur ajuater ce dernier, mettez la barre supérieure en surbrillante et utiliser la touche directionnelle

C nor la fauche directionnelle © ou le joystick gauche dans ces directions pour augmenter ou

réduire le son à votre convenance.

La barre inférieure contrôle le volume de la musique et dés effets sonores. Pour ajuster leur volume, mettez la barre inférieure en surbiillance III utilisez la touche directionnelle (

quo un 

ou le joystick quache dans ces directions pour avanmenter ou réduire le son à votre convenance.

Les modifications sont prises en compte des que vous retournez à III partie. Ces changements resteul valides si vous commencez une nouvelle partie.

#### HELP (Aide)

L'écran d'aide vous fournit un résumé des fonctions les plus courantes que vous allez rencontrer au cours de votre enquête. Appuyez sur la touche pour passer à III fonction suivante. L'expication de certaines fonctions s'étend sur plusieurs écrans. Pour faire défiler le texte, utilisez les touches directionnelle. L. et n. .

# Intuition artificielle



L'icône d'intuition artificielle est disponible lorsque la fonction ARTIFICIAL INTUITION est activée à l'écran OPTIONS du menu GAME PLAY (Jeu), Lonsque cette option est activée, l'intuition artificielle permet à l'agent de recevoir des conseils supplémentaires ous la forme :

### · de renseignements de El part d'autres agents

d'icônes d'action qui permettent à l'agent d'atteindre plus facilement 🎬 objectifs de l'enquête

Lorsque l'intuition artificielle quu aider au bon déroulement de l'enquête. l'icône bleue brille. Si cette

icône est activée, vous pouvez passer en revue une série d'indices visuels, suivis d'une ou plusieurs Icônes d'action (reportez-vous à III section Icônes pour plus de détails).

Appuyer ceux find su la touche de jouque an que l'inder d'invision artificiete sot en autoritance (oui, popuyer autre fins un touche de ja l'inventigent en displésification et appeyer sui les contre de jouque s'un les courts de jouque s'un les courts de jouque s'un s'entre de jouque s'un s'entre de jouque s'un s'entre de jouque s'entre d'invision artificieté, voiu povezt également plante le point pas une fortice de l'autre d'invision artificieté, voiu povezt également l'appuré par les pours de jour source d'un source également plante plante par les pours de l'une source d'information artificieté pour le partie de l'emplés à voiu se éconer s'éconé d'indivision artificieté pour les site et crequité à voiu se éconer s'éconé d'indivision artificieté pour géné éta autre, un de l'emplés à l'une site de l'emplés à l'une séconer s'éconé d'indivision artificieté pour les site été autre, un de l'emplés à l'em

Immédiatement.

L'agent spécial chargé du bureau local peut aider les autres agents, quel que soit le statut de l'intuitio
artificielle.

## SUIDSTIE ST INTERACTION

Lorsque yous déplacez le pointebra l'écran, il change d'apparence en fonction de l'oblet sur lequel II est placé. Ces pointeurs ont des fonctions diverses au cours de l'enquête. Lorsque le pointeur apparat sous la forme d'une petite erois blanche il est neutre et d'a sucure fonction Woiri la liste des polateurs et leur fonction :

## POINTEURS DE NAVIGATION

Si le pointeur à la forme d'une main indiquant une direction, appuyez sur la touche @ pour passer à l'endroit indiqué par la main. Les mains pointant vers la pauche ou la droite font pivoter l'écran dans cette direction. Une main pointant vers l'avant vous permet d'avancer. Un doint pointant vers l'arrière vous permet de reculer ou effectue un zoom arrière si vous aviez fait un zoom avant sur un obiet ou un

La main peut également gointer vers le haut ou le bas dans certaines zones ou, si vous appuyez sur la touche , vous permettre de faire face à la direction indiquée ; si vous désirez vous déplacer dans cette direction, utilisez III pointeur doigt.

## POINTEUR DE DETAIL



Si le pointeur a l'apparence d'un úit, ceci indique que vous pouvez visionner l'objet et la zone en détail si unus annuers sur ill tourbe 🙉 Certaines soènes ont alus d'un niveau de détail disponible et si le pointeur úil est disponible, vous pourrez zoomer en appuyant sur la touche . Pour effectuer un zoom arrière, utilisez El pointeur main indiquant l'arrière et yout reviendrez à III scène originale.

Lorsque vous regardez un objet en gros plan, comme un tableau au mut, appuyez sur la touche @

comme indiqué pour revenir à li fenêtre vidéo. Si vous trouvez des documents au cours de l'enquête, vous pourrez tourner les pages grâce aux flèches

bleues au bord de l'écran. Si le texte est disposé sur des panneaux utilisez les souches directionnelles pour le lire. Le pointeur úil indique que vous pouvez effectuer un zoom. Pour effectuer un zoom arrière. appuvez sur la touche .

#### POINTFUR D'ACTION



Lorsque # pointeur a l'apparence d'un poing tenant un éclair, vous pouvez agir ou interagir avec un objet ou une personne. Ce pointeur apparat sur les polgnées de porte, par exemple ; si vous appuyez sur 🖹 touche 💽, la porte s'ouvre.

A certains moments de l'enquête. l'agent sera amené à utiliser un objet spécifique de son inventaire. Pour récupérer des indices, sélectionnez le kit d'indices et placez le abinteur (qui s'est transformé en kit d'indices sur l'objet que vous voulez récupérer et appuyez sur III touche .

#### POINTEUR DE CONVERSATION



III vous placez le pointeur sur un personnage III qu'il se transforme en levres, cela signifie que vous pouvez converser ni vous appuyez sur là touche .

Lorsqu'une conversation est activée, vous pouvez choisir les réparties dans une liste de dialoques Isituée dans li bote de dialoques Talk (conversation)) ou l'une des icônes Idée qui apparaissent en haut de l'écran (reportez-vous à la section Icônes Idée pour plus de détails).

Pour faire défiter la liste des dialogues, appuvez sur les touches directionnelles û et A, puis sur la touche apur poser une question. Ili vous avez plus de choix de dialoques que ne peut en contenir li hote de dialogues, une flèche blanche pointant vers III haut ou le has apparat alors à droite du texte.



Dans certains cas, un onglet HSTORY (Ristorique) du dialogue apparat dans la bote de dialogues, Appuyez sui la l'unberé directionnelle — ou pousse le (positie) quarte dans cette direction peusétéctionnel comment de l'apparat des questions que vous avez ééjà pooles. Appuyez sur la touche directionnelle (— ou poussez le joystick gauche dans cette direction pour retourner à l'onglet TALK (Conversaleque).

Sivo enteritario interrompre la conversation, appuyez sur la touche .

※■>の本篇と言。

BITTLS ET INVENTATES

réopparatre l'inventaire.

Au cours de votre enquête, vous allez récupèrer des objets qui vont vous aider. Une fois que vous les avez ramassés, ces objets apparaissent au bas de l'écran dans l'inventaire.

PDAP
Pour choldir un objet de l'inventaire, appuyez sur la touche 

puis sur III touche directionnelle : 

ou poussez le joyatich, guiche dans ces directions afin de faire définer les objets disponibles. Appuyez un la touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour activez l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour active l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour active l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour active l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche 

pour active l'objet sidentification de l'inventaire ou sur III touche

Les objets de l'investante sont cutolip pur éfaut jusqu'à ce que vous appoirtes sur la touthe d'Europay ouvain serce doissi un diplé d'investante, sous loises paparat à lou se l'écrite poui indiquer qu'il et autri. C'estans doubsit les frontestaires s'acteures autonomisquement des sunettes de vouen necturen par exceptio d'astant douvent les étous sur mouit audit peris est extrère à l'autre le southe d'il les restrictes sur autre d'astant douvent les étous sur mouit audit peris est extrère à l'autre le southe d'il les restrictes sur autre partier simpage vous les joines sur mouit des l'estant de l'autre de la considére de la cette de l'autre de la l'autre de l'autre de

La massiate utilistation de certains objett de l'inventains, commit le pistolet ou les menottes, peut avoir un effet négatif sur voire criquète (esportez-voss à III section Commentri). Vous êtes reponsable del Terquisition des objets de base pour l'enquête que vous devez vous procure aughest du braues. L'acquisition des divers autres objets seffectue tout au long de l'enquête. Chaque fois que voix commencez une enualet- vous obheres automatisuement les outils sulvants :

# Un PDA (Personal Digital Assistant ou assistant electronique) Le PDA est divisé en trais sections : NOTEPAD (Bloc-notes): NAVIGATION et E-MAIL. Langue le PDA est

Le PDA est probablement l'outils le plus indispensable pour mener à bien une enquête.



activé, le mode NAVIGATION l'est aussi. Pour chaque section, appuyez sur la touche afin de permuter entre la fenêtre d'activité et la barre d'icônes : du PDA. Lorsour la barre d'ichnes est sélectionnée, annuvez sur lis touche directionnelle 🗁 ou 🖒 pour naviguer entre les boutons NOTEPAD, NAVSGATION, E-MAIL et OFF, puis appuvez sur la touche pour valider.

Vous pouvez utiliser le PDA dans les cas suivants :

NAVIGATION - Vous pouvez vous déplacer orâce à une carte de Seattle et de ses environs. Les destinations disponibles sont indiquées sur lii carte par un point rouge. L'écran de navigation à deux niveaux de détail : au début du jeu, vous ne pourrez accéder qu'à la zone

de Seabble sur la carte du niveau supérieux. Apouvez sur la touche @ pour zoomer sur les rues de la ville. Vous pourrez voir le bureau, votre appartement, et le laboratoire en plaçant la cible rouge sur le lieu désiré là l'aide des touches directionnelles) et en appuyant sur ill touche . Pour retourner à la carte du niveau supérieur, appuyez sur la touche ...

Une fois que yous avez activé un lieu et que yous l'avez visité, yous pouvez généralement y retourner larsque vous le désirez.

Si pour une raison quelconque vos déplacements sont restreints, ili lieu sera marqué d'un point vert et si vous sélectionnez un endroit auguel l'accès est limité, le PDA émet un son vous Indiquant qu'il est actuellement impossible de vous y rendre.

NOTEPAD – Les notes que vous prenez sur les lieux du crime sont automatiquement enregistrées dans le PDA au fur et à mesure que vous vous déplacez pour III besoins de l'enquête altine page de notes correspond à faque les visités. Utiliséz les touches directionnelles haut et bas pour faire

gidefiler les notes sur une page, Les flèches bleues indiquent que d'autres pages de notes sont actuellement Gisponibles et vous pouvez les sélectionner en appuyant sur les touches directionnelles (그는 로그) 등 BE-MAIL – Occi vous permet de recevoir un courrier électronique de vos services d'enquête.

Destifiers des e-mails que vous avez reçus l'affichent à l'écara. Utilisez les touches directionnelles. ♀ et ₹① pour passer d'un titre à l'autre et appuyez sur la touche ۞ pour lire le courrier sélectionné.

Pour voir les parties d'un e-mail qui ne sont pas affichées a l'écann, appuyez sur les touches directionnelles ∫ et {} afin de faire défier le message. Pour resouvers à l'écann ses titres se li hote de réception, appuyez sur la touche €.

OFF - Sélectionnez cette option ou appuyez sur la touche € à partir de l'écran principal du PDA afin de le ranore.

## TELEPHONE CELLULAIRE

Vous pouvez utiliser votre téléphone à tout moment au cours de l'enquête afin de vérifier tes indices ou de contacter les personnes figurant dans la base de données de votre DIA, votre ordinateur ou le répectione du téléphone. Utilisez les touches directionnelles de la Manette pour placer le pointeur sur les boutons du téléphone et appuyez sur la touche de nour validée.

Pour composer un numéro, appuyez sur les touches du téléphone ou sélectionnez le bouton Menu afin d'afficher les liste de contacts.

Menu afin d'afficher les liste de contacts.

SEND (Envoyer) - Une fois que vous avez entré lii numéro de téléahone qui convient, séfectionnez

le bouton vert 'Send' à gauche et appuyez dessus pour effectuer l'appel.

END (Fin) - Unc fois l'appel effectué, sélectionnez le bouton rouge 'End' à droite et appuyez dessus afin de seconder.

afin de ractrocher.

CLEAR (Supprimer) - Si vous vous trompez de numéro ou que vous désirez en entrer un autre, selectionnez et apouvez sur le bouton CLEAR afin d'effacer le numéro oui s'affiche sur le sélectionne.

MENU - Ce bouton fuit apparaire une liste de contacts dont vous pourrez avoir besoin régulièrement.

SCROLL (Faire défiler) - Lonque III liste de contacts a été activée (ils apparaissent un par un sur le téléphone), le fléches de défilement au centre du téléphone vous permettent de faire défiler la liste vers le haut ou le bas.

OFF - Vous posvez appuyer à tout moment sur la touche 🌚 pour mettre fin à l'appel et ranger le téléphone.

Les autres outils standard dont vous risquez d'avoir besoin dans votre enquête sont les suivants ;



de les interroger.

Pistolet - Vous disposez d'un pistolet automatique 9 mm Sig Sauer P228. A n'utiliser qu'en cas de nécessité absolue. Si vous utilisez votre arme mail 5 propos qui dans des situations illeraties, vous risquez d'être poursuis ou même licercelé.

Menottes - Equipement de base. Comme pour le pistolet, utilisez-les à bon escient.

Kit d'Indices - Il est utilisé pour rassembler les indices et les preuves. Tous les indices que vous trouvez doivent être transmis à un technicien travaillant au laboratoire du bureau afin d'être analysés.

Crochet - Ce crochet fait partie des outils de base. A moins que vous n'ayez une raison valable, vous devez vous procurer un mandat de perquisition avant de pouvoir crocheter une serrure. Appareil-photo numérique - Cet appareil vous est fourni des le départ et peut estutilisé à tout moment. Cet appareil est reité aux ordinateurs dispiétaes et de voterapparement afin de vous permettre de létérolagne les numes (réporte-rous à le section Définiteurs). La mémoire de l'appareil pout content 24 inniges vundirques. Longes la mémoire so planne, cel asylinge que vous no peuvoir pour peutre de plante l'appareil les limites printips de l'étérolagées sur voire redination : vous fever épairement les effecte de la némoire de l'appareil-photo pour land de la plane.

Torche électrique - Equipement de base.

Jumelles - Equipement de base.

Lunettes de vision noeturne - Lunettes dinfrarauge qui vous permetroni de vou dans l'obscurité.

Divers - Au für et å mesure que vous vous déplacez, vous ramassez des objets qui sont entreposés dans votre inventaire. Vous pourre utiliser certains objets et les jette resuite, tands que vous en conserverz d'autres jusqu'à la fin de l'enquête. Wrifiez souvent votre inventaire.

No. of Concession.

Vous disposez de deux ordinateurs : un à votre bureau du FBI et l'autre dans votre appartement.

Appuvez sur la touche directionnelle 🛈 pu Д ou poussez le investice pauelle dans ess directions pour

Appuyez sur la touche directionnelle 👔 ou 🔱 ou poussez le joystick gauche dans ces directions por faire défiler les cinq options et appuyez sur 🖺 touche 🔞 pour valider la section en surbrillance.

# ING (INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY ou réseau de renseignements)

Le réseau Intelligence Network Gateway ou ING est une squice d'informations indispensable pour les agents du bureau aul peuvent ainsi faire des vérifications, rechercher le propriétaire d'un véhicule et trouver la provenance d'annels téléphoniques Le ING disonse d'un moteur de recherche complet, pui

yous germet de rechercher les renseignements par catégories. Vous pouvez utiliser des fiftres afin de limiter vos recherches à un suiet précis Le ING yous permet d'effectuer une recherche en fonction

de deux composants : SEARCH CATEGORY (Rechercher

catégorie) et SEARCH DATABASE (Rechercher dans la base de données). Les données que vous avez récupérées pendant votre enquête sont automatiquement ajoutées à 🗏 liste SEARCH CATEGORY, Pour

passer en reque les éléments de la liste, appuyez sur la touche 🚱 Appuyez sur la touche directionnelle O ou A pour passer d'une option de recherche à l'autre. Vous pouvez rechercher des données dans

trois catégories (Names (Names), Phone Numbers (Numéros de téléphone) et Vehicle License Numbers

la touche 😡

FBIL Government/Military personnel (Membres du gouvernement/de l'armée). Law Enforcement officers (Officiers de la force publique) et Criminals (Criminels). Appuvez sur ili touche afin de sélectionners une option de recherche.

Weekly 575 lb.

(Plaques d'immatriculation)) et dans cinq bases de données (Citizens (Citavens). FBI Agents (Apents du

Larsaue les paramètres ont été sélectionnés, sélectionnez le bouton SEARCH (Recherche) et appuyez sur

Si la recherche est fructueuse, le résultat s'affiche à l'écran. Annuvez sur la touche directionnelle 🗁 oue utilisez le joystick gauche dans cette direction pour sélectionner FIELD NOTES (Notes) et appuvez sur ou A pour faire défiler III texte. Pour retourner à l'écran Search, appuyez sur la touche directionnelle Countries le joystick gauche dans cette directionet activez le bouton CLEAR (Supprimer) à l'aide de

la touche . Pour retourner au menu principal de l'enquête, appuvez sur la touche 🖨

# PHOTO VIEWER (Visionneuse de photos)



et permet aux agents de télécharger des photos prises sur les lieux du crime et de les conserver pour une utilisation ultérieure.

Lonium: Its photos and left prices are Engapared (III or visual management ever purp new superfluence in 14 or 3 pas de photos dans la melianiere fill projectile. Visual visual prices dans la melianiere fill populared, la victure la visiannesse et touris les photos servant automatiquement letterlaughes une frodmissiatur. Applyez sor la souché directionnelle con out production de la projectif goulde avec tien direction avant de la politique de la visual de la politique de la sili Coniu applicaré guarde force de critique la visual production de la politique de la direction de la politique de la politique de la politique de la consideration de la politique de la confidence de la politique de la confidence de la confidence del la politique de la confidence del la confidence del la confidence de la confidence del la confidence de la confidence de la confidence del la confidence de la confidence de la confidence del la confidence del la co

de chiuse; Innige.

Appages sur Bi Louther directionnelle: (†) ou utilitiez le joydick iguarbe dans cette direction pour sélectionner l'Episton (DELETE (Effecte). Paur effetter l'insuge acusellement sélectionner, appages sur la tractionne de l'activité par l'insurée de l'activité d'activité d'activité de l'activité d'activité d'activ

Il existe également une visionneuse qui vous permet d'examiner les images provenant d'une source Vidén. Sélectionnez le bouton VIDEO et appuyez sur la touche .

Pour retourner au menu principal de l'enquête, appuyez sur la touche .

# E-MAIL

Voas after receival des courriers electroniques tout au long de Erequête Vous pouvrez lier ces courriers dans la section E-MAIL de votre ordinateur. Sélectionnez certe option et appuyer sur lis touche de pour accèder à cette section. Les titres des e-mail que vous avez reçus seroit affichés à l'exern INBOX (Bote de réception). Appayers sur les touches directionnelles () ou list touche directionnelle () afin de / sélectionner le titre de l'e-mail que vous vouler lier, puis appuyers sur list touche.



Certains e-mails serunt accompagnés de fichiers joints. Pour voir ces fichiers, mettez-les en surbrillance avec les touches directionnelles et appuyez sur la touche ...

Pour retourner à l'écran principal de l'enquête, appuyez sur la touche .

# APB (ALL POINTS BULLETIN ou Dossier complet)

Au cours de l'enquête, vous aurez peut-être besoin d'envoyer un doisier complet contenunt tous les renseignements nécessaires sur un ou plaiseurs mérvious. Sélectionnez le bouton APB et appuyer sur lii tousier de plint déscréer à cette section de rodinateurs ex-RPB not un formast sandands. Insagrafun APB se trouve dans lis zone de ceste, appuyez sur lii touche le pour activer le bouton SEND [Envoyer) et transmetter LPBB aux sonerts concerné.

Pour retourner à l'écran principal de l'enquête, appuyez sur la touche .

## QUIT (Quitter)

Pour quilter l'ordinateur, mettez en surbnillance ill bouton QUIT (à gauche sur l'écran) et appuyez sur touche 🚱.

# **EMOTION**



Les icônes Emotion permettent à l'agent d'introduire une réaction émotionnelle dans une situation donnée. Lorsqu'elles sont disponibles, ces irònes apparaissent dans til partie centrale inférieure de l'écran. Votre humeur peut varier de furieux à passif en passant par humoristique et

indifférent, et entrane des réponses diverses. La durée de vie de ces icônes est limitée et elles vous font réagir de différentes façons envers les autres personnages. Placez le pointeur sur une icône Emotion ell appuvez sur la touche @ pour activer l'émotion sélectionnée. Vous pouvez épalement appuver sur la touche et sélectionner une jobne Emotion en apouvant sur les touches directionnelles gauche et droite puis sur la touche

#### IDEE

Les icônes Idée représentent certains faits, indices ou idées que l'agent rencontrera au cours de l'enquête. Vous pouvez les sélectionner en appuyant sur la touche directionnelle 4 ou en utilisant le joystick gauche dans cette direction lorsque la lione supérieure d'une bote de dialogue est en surbrillance, ou en appuyant sur # touche . Lorsque ces icônes son sélectionnées, vous pouvez les activez en appuvant sur la touche appour entanter le dialogue



## INDICE



Les icônes Indices sont utilisées pour donner des préuves concrètes/récupérées avec le kit d'indices au laboratoire afin qu'elles soient analysées. Lorsque yous êtes au laboratoire. annuvez sur la touche on nour accéder aux icônes Indices. Vous pouvez mettre un indice en surbrillance avec les touches directionnelles/le joystick gauche et appuyer sur la touche @ pour valider. Ceci vous permet de donner l'indice au technicien du

#### ACTION



Les ichnes Action apparaissent souvent tonque l'intuition artificielle est activèe, mais elles apparaissent parfois toutes seules. Elles s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran forsque vous étes près d'un leu ou d'une zone intéressants. L'ichne Action ourmet de visionner un netit clip viséo de l'action

torsque vous placez || pointeur dessus ou que vous appuyez sur la souche || jusqu'à ce que l'action soil en surbillance. Si l'hône a été activée par l'intuition artificielle (reportez-vous à la section Inuition artificielle), elle représente un indice important qui fora avancer l'enquête.

Pour activer une icône Action, placez le pointeur dessus et appuyez sur ≣l touche . Ous pouvez égalément appuyer sur la touche . Jusqu'à ce que l'icône Action soit en surbrilliance puis appuyer sur la touche .

#### Equipe de développement PlayStation Hatle Eavelyn

Gary Shrinwald Innérieurs Ioniciel

Assistante à la production Resognisables assurance qualité

Denise Pater Miles Schonides

festeurs principally

Dis Assus Van Andrews Count Billy Aaron Blean,

Ben Bouth Peter Cessolo Ryan Dowling, type Krisitskiy, Red Mannantae Bruce Makson

Chris Miller, Paul Pawfieki, Directrice du marketing

Sony Computer Entertainment Europe Chefs de stroduit

Editeur conie James Phippen Disposition et conception Approhation manual Lee fravers, Stroben Griffiths

Directour AO Coordinateur AD Testeur principal

Carl McKane, John Cassidy, Jan McFuny Mark Christy John McLoughlin, Matt Blins, Anthony Gill, Darren Perkins,

Graphiste principal Assistant praphiste

Responsible montage vidto Ingénéror du san-24-bit full-motion engine

Nathan Dayer

Jasan Vandenflerghe

Auriceu Wilson Cassandria Stackmore

Gev Peasin

Dietribution Production (Par order d'annocition) Productour exécutif Phil Peters Dana Scully Sillian Androon Directour/Conceptour Greo Roach Conception de Ithistoire Craig Willregre Jordan Lee Williams Frank Spotsitz Mark Conk Auteurs. Richard Dowdy Watter Skinner Mitch Pilensi Armistead Shanks Sean Griffin Suzanne MeGattev Cassandria Rischmone Zoe Warner Employer motel Lisa Estritor Orace Phil Peters Robert Lee Green Roach Annat Alf A sol Jen Joffin Directeur de la photographie Richard W. Daley Conception de la production John Amis Reginald A. Jackson Monitore Beendan Beiser Pant Hissaner Mendora Responsable production J. Daniel Dusek Countinatrice geoduction Meather K. Muroby. Paige Witte Coordinatrice talents Jayma Colto Assistants à la production Phil Hadler Brook Hoffmoor Stagioires production Icene Barnett Homme à la eigsrette Carmen flest Pattl Guarino -Christopher Heune Or Meletyre Linemi Parker Younge Walker Clifford Paul Ferners. Colonel Wallace Walls Dalton Aurnis NSA Steen Entley Whitey Shapiro for Willis In Intie Ette Laurel McConnell Gardes ous. Abin Castle Ron Games David Genecheim

Première unité	- Complete	Responsable coiffure et maquiflage	Omi
Première assistante à la réalisation	Wendi Larressii	Assistante coiffure et maquittoge	Shelley Clark
écond assistant principal à la réalisatio			Robin L Knutson
econd assistant à III réalisation	Darin Mercado		Carolynn Weast
lasistant anduction dicor	Ryles Hewton	Coiffure de M. Duchovny et Mile And	
distant dr M. Duchovov	Katherine Durish	Maquillage de M. Duchovny et Mile A	
tagioire décorateur	Jeff Carpenter		Angeline Bereben
inectrice artisticue	Jeanne Franz	Maquitage effets spéciaux	Michael Christ
Microscur	Michael Moran	Opérateur camèra	Mark L Anderson
pordinatrice artistleur	Michelle Daniels	Premier assistant caméra	Ross Howsman
abilieur principal	Timothy D. Whidhee	Seconds assistants Caméra	Manne Cohen
ablifus	Matalic Beauthens		Marti Mortsaki
MOTERN	Brady J. Condit	Assistants earnéra	Dorck Hay
	Brady J. Condit Den Cross		Mike Meintyre
	Catherine Kent	Gatter	Giovani Lampaul
	Rebecca Hoch	Aide-Hectricion [1	ie Pine Moustain Moore
	David Stradie	Electriciens	Michael Baird
Habiliruse	Rachel M.Thomson		Mark Canyiff
	Rebecca DeGeorge		Steve Colorove
Supervision du script			Cole Grum's
	fine froland		Scott Harbline
	Jennifer Hinkey		Chad Harrison
Conception des costumes	Lisa Kohi		Michael LePard
kipervisian garde-robe	Serah Isakson		Kevin 1. O'Contriek
Assistantes garde-cobe	Julie Puterman		Myron Partman
	Kari Rittenour		Laura Chanel Reynolds
	Sally Roberts		Mark Street
Responsable pocessoires	Kathlees Kasinger		Scott Yorks
Responsable assistant accessoires	Robert Leisle		Marthis Vettman
Vashslanda accessoires	Jerreifer Hunt		Charlie Waldens
	Joyce McAndrews	Machiniste mincinal	Jon La Follette
	Gretchen Warthen	Aide-machinistr	Lance Brazil Robinson
Responsable tournage on extérieur Peter Allen		Machinistes	Craig Billodeau
Assistante responsable tournage en extérieur. Maggie Bassetti			Jeff Camenter
Assistant tournage en extérieur Annette			Tony Chiglione
Le	anna Alicee Bedroond		Prtry Johnson
	Brook Simmons		IGA Miller
Sorrey Vejsirii			Caten R Nelson
	Sarats Wirlight		limmir III Owros

Baffer truquages John Warme Ora Machiniste principal traspages David C Darrow Afex Bankhik Tryputors Keith Benesders Wayne Foster Kathryn Burbank Cathroine Kent Lisa Gates Jeffrey Keht George Hicks Norm Spencer : Ouris Kovalski Martin Previocell Enk Loysen Intelnieur son Paul Hisurret Robert Plats Operateur peyche Mickey McMullan Assistants audio Terri Eberlein Coordinateur effets soeciaux Michael Christ Candare Schroler S Pyrotechnicien. Mark McCaniel Stagiaire audio Morgan Kebles Assistants effets solciaus Coordinateur transcort San Fisher Some Guaranscin Responsable transport for \$ McCarthu Brian Pyterman Owyffeurs Virall Cosher Coordinateur coscodes David Rousbey Keith Douber Fascodeura lan Boushey David Gupov Steve Curran Bao Kina Sharon McCarthy Jolene Hiertrid Sherri L. McCorthy Frie Mirhael Inhouse Joel McCarthy Robert McDougal William R. Powell toe Soleberg Kerry Stabby 8nh Sutlivan Bill Whittaker Intro White Malle Eavelyn Epoige médicale Douglas Dahl Assistant distribution Darin Mercado filmhlures lumière Cruig Gatch Avter Knudson Eero Johnson Todd O Smith Jenisfer O'Shields Future Security Services Sécurité Robert Shane Smail Restauration Premiere Catering Jason Webber Sandra Mariano Coordinateur construction Kenneth J. Berg. Contremater construction Jumes Foley Artiste principal pour les éécors Lisa Bellero Artistes décors Dese Hitchcork Catherine Trzybioski Nick Worsfold Chargentiers Robin Cade

Unité secondair Ingénierie logiciel Disecteur de la obustoaranhie Theodor Appell Innénieus minrigaus Objectrice assistante Cednic A. Prim Inoénieurs logiciel Decek Rhys Creech Natalie Resuchens Matthew Lease CAccessoires Mex Smits Maggie Bassetti Responsable tournage en extérieur Patricia Snow Assistante Lournage en extérieur Leanna Alices Jason VandenBernhe Bestion des ressources Joseph Kim Okwatern cembra >Gaffert Assistants gestion des ressources Viminia Blony Asiecla Knst Hager Magnie Bassetti David K. Potter Matthew Owing Programmation optimisation Machinistes/Electricist Test utilisateur Paul W. Taylor Keith Bronsdon Assurance qualité Christine's Caterien Dane Doerflinger Helen Morgan Concept VirtualCinema Greg Rough Architecture Virtual/Linema 3.0 Pete Isease Equipe de Vancouver Responsable réseau Joseph Kim Paul Slatter Caractères Carl Molinery II Mett (TReien Machiniste principal Christa Wells Aide-machiniste Herb DeWaal Programmeur bénévok Montage Graphismes Monteur principal Greg Roach Graphiste principal Cassanricia Blackmore Coordination du repetage/Montage Assistant praphists Aaron Halon Mostpar technique Jevi Sadler Assistants ocaphistes Flaine Mattson Assistants mentage Aaron McQ Laura Clemons Christian Lee Sun Kitt Party (Citaling Journey Storybnard Assen Halon Matthew Lease Stagiaves graphistes Brandon McWhorter Robert Corbett Mark (Mossell) Jason VandenBerohe Anton Korshunss Stoniaires monteurs John Joseph Kniffen III Frazier Milk Minney Trendy Same and

Comptabilité Digital Marketing International Dolby Laboratories Inc. Comptable resolution Faulibrium Assistante comptable Helen Dusek Fractal Design Composition Comptables personnel Suzan Kroms Full Photo Film IISA Inc. Bewlett-Packard Company The Halbournet Frinz LA PRODUCTION VOLIDRAIT REMERCIER Mary Astadourian forega Corporation Macromedia, Inc. Tracy Bofson Microfiell Software Publishing Inc. Lou Subs NEC Electronics, Inc. R.W. Goodwin Muldrey Technologies Inc. Ken Hawryllan Opcode Systems, Inc. Production Manie Inc. Loren Like La ville de Seattle La ulite de Tacoma Sorenson Vision, Inc. JATSE Local: 488 JATSE Local: 600 Mercer Island Travelodes Terran Interactive Inc. Northwest Railway Museum Wacom Technology Corporation Pacific Grip & Electric Wall Street Custom Clothiers, Seattle SCCC Maritime Training Center Moon apparet ever to permission de Wive Ink Records et GinoS Washington State Film Office Les sociétés suivantes out aéréneusement fait don de nenduits The X-Files" R 0 1999 Twentieth Century Fox Files qui ont été utilisés lors de l'élaboration de ce jeu : Compration Tops draits observes Twentieth Century Fox, Fox et les loges qui leur sont associés Adobe Systems Incorporated appartiement à la Twentieth Century Fax Film Corporation Autole Computer, Inc. firtualCinema 3.0 est protécé par le brevet américales Acharetum Systems 5.692.212. Autres brevets en cours d homologation. Aureal Semiconductor Nyperbole Studios ®, VirtualOnema ® et Artificial Intuition " Automedia Inc. sont des marques américaines de HysperBole Studios. Borland International, Inc. Musique composée par Mark Snow. Editeur : TCF Publishing Claris Corporation Inc. (ASCAP), Avec I aimstile participation de la Twentietho CodeWarrior by Metrowerks Century Fox Film Corporation, Portions de ce programmer Compression Technologies Inc. \$1991-97 Compowere Corp. Toutes les autres manages

apportienment à leurs propriétaires respectifs.

DigiDesign, Inc.

1 73

Customer Service Numbers	POWERLINE FOR GAME HELP	
Australia 1902 262 662*	1 902 262 662*  '(TTM Calls charged at \$1.50 per min, Get perents' OK to call.)	
• Österreich 0450 199 000 500*	9900 970 111* "(Clar Armul unter classer Numerox Novitel max. 41 Grazohen/ Sek.)	
Belgique/Belgiil/Belgien 011 / 301 306	"(6.05 8%; 20 sec/ 80 sec)	
Denmark (+45) 33 26 88 20     Aben Man-Tors 16 00-19 00	+45 33 26 68 20 Aben Man-Tors 16 05-19,00	
Suomi (0600) 411 911     4,70 fm/min + ppm avoima ack 17-21	0600 411 911 4,70 liminin + ppm anomne auk 17-21	
• France 0803.843.843	08 36 68 22 02*	

• Greece (00 301) 6777701 090 2322 00 \*Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ ζητήστε την έγκριση του προσώπου που

ληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεσ • Ireland (01) 4054022 1550 13 14 15 (R.O.I. only) "/Calls oner per min. 44o off-peak rate. 58o peak rate sinc WAT

972 - 3 - 6465643 · turael ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי חביבי חג

01905 / 765 977

Doutschland

972 - 3 - 6465643

0190 578 578\* 11. 21DM/min. Kinder und Jugendiche softer

מחי התמיבה פעילים ביו הקשא 22:00 Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP	
• Maita	344700	344700	
Nederland	0495 574 817	'(0.99 HII / min)	
New Zealand	(09) 415 2447	"(Sofore you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying me thit. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).	
• Norge	2336 6600	Apen 24 timer NOK 18,75 pt, min.	

 Sverige 0719-310 311° Opport Miles Fest 17.00-21.00 16-4 • Schweiz 0900 55 20 55 0900 55 20 55 / Fin Annut knotel Kinder und Jugendliche s Kinder und Jupandliche aniten vor dem Annulen der vor dem Anrulen der Hotine die Eltern oder + 1JK

902 102 102

08-587 610 00

09064 765 765 (Incl. ND Calls may be recorded for paining purps Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute the bill payer before calling. Service provider - Talecom Presental P.O. Box 86, Climpton, 8521 7GX

(01) 318 7450

905 333 888\* "/Tarifa oursa: 57.84 pás/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarife normal: 47.04 pishnin + IVA do tener a viernes de 17.00h a 22.00h. Tanta vaducida: 37.025ptschin + NA de lunes a viernes de 22.00b a 8.00b. Sabados de

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Came Help, please call your local Powert ine number.

• Portugal

• España

# MEMORY CARD



